



**You have downloaded a document from  
RE-BUS  
repository of the University of Silesia in Katowice**

**Title:** Portale internetowe jako medium twórczości internautów

**Author:** Małgorzata Grzywacz

**Citation style:** Grzywacz Małgorzata. (2010). Portale internetowe jako medium twórczości internautów. W: G. Mendecka (red.), "Oblicza twórczości" (S. 166-181). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

Małgorzata Grzywacz

*Institut Psychologii  
Uniwersytet Śląski w Katowicach*

# Portale internetowe jako medium twórczości internautów

## Abstract

The text is based on system theories of creativity. Starting from Teresa Amabile's hypothesis saying that people doing certain actions should derive satisfaction from the very fact of creation, the phenomenon of creativity in the Internet. The attempt was made to answer the questions on the role of the Internet in presenting one's own works and role of new technologies in life of contemporary man. Also, the issue of intensively developing information technology was raised, as well as the attention was paid to the fact that information technology has a significant influence on the contemporary society. The text also deals with the issue of directing images in the internet and the need to communicate which is one of the main motives of creation. A confirmation of the hypothesis is an increasing number of the Internet users and a constantly growing number of portals and places in the web where the Internet users can present their works.

## Key words

creativity, Internet, presentation of works in the Internet.

## Wprowadzenie

Postęp, jaki dokonuje się w dziedzinie informatyki i technologii informacyjnej, jest źródłem zmian zachodzących w codziennym życiu każdego człowieka. Stajemy się uczestnikami globalnego społeczeństwa informacyjnego. Bez wątplenia komputer z dostępem do Internetu stanowi nieodłączny element współczesnej rzeczywistości. Obecnie używamy komputera i Internetu w celu komunikacji, poszukiwania informacji czy autoprezentacji. Z autoprezentacją właśnie związana jest szeroko rozumia-

na twórczość. W sieci nie brakuje miejsc, gdzie użytkownicy prezentują swoje wytwory.

W systemowej koncepcji twórczości podkreśla się, że nie należy fenomenu twórczości ograniczać wyłącznie do osoby twórcy (Nęcka, 2001), gdyż ma ona także silne kulturowe uwarunkowania. Dlatego analizując twórczość w aspekcie „wytwór—dzieło”, nie sposób zignorować środowiska internetowego, zachodzących w nim interakcji, znaczących dla zrozumienia zwłaszcza egalitarnego wymiaru twórczości.

Prezentowane w sieci dzieła — jak zauważają badacze Internetu — zostały stworzone przez „ludzi w biegu”, bardzo łatwo jest bowiem publikować w sieci. Zaprezentowanie własnej twórczości w Internecie zajmuje niewiele czasu, wystarczy komputer z dostępem do Internetu i w dowolnym czasie oraz miejscu można pokazać światu nasze prace, zdjęcia, wiersze, grafiki etc. Inną zaletą są związane z tym zdecydowanie niewielkie nakłady finansowe.

Uwzględniając wiele korzyści płynących z dostępu do nowych technologii musimy zdawać sobie sprawę także z ich ograniczeń negatywnych konsekwencji. Szkodliwym czynnikiem jest niewątpliwie łatwość uzależnienia się od Internetu, która może dotyczyć zarówno potencjalnych e-twórców, jak i innych użytkowników.

Czy istnieje coś takiego jak „internetowa twórczość”? — analizując środowisko internetowe, można odpowiedzieć na to pytanie. Dla wielu Internet to tylko nośnik, sposób prezentowania twórczości. Na czym więc polega i czy w ogóle istnieje różnica między „internetową twórczością” a „twórczością w Internecie”?

## Twórczość

Twórczość jest pojęciem trudnym do zdefiniowania w sposób jednoznaczny, może być rozpatrywana na podstawie kilku kategorii (Popka, 2001) jako:

- dzieło (wytwór),
- proces,
- zespół zdolności,
- zespół stymulatorów społecznych.

Jeśli weźmiemy pod uwagę twórczość jako cechę wytworu, za twórczy będzie można uznać produkt nowy i wartościowy. Według klasycznej definicji Morrisa I. Steina brzmi „twórczość to proces prowadzący do nowego wytworu, który jest akceptowany jako użyteczny lub do przyjęcia dla pewnej grupy w pewnym okresie” (Nęcka, 2001, s. 17). Zdaniem Stanisława Popki (1989) proces twórczy trwa od momentu zakiełkowania

pomysłu aż do ukończenia pracy, ale może zacząć się już w momencie gromadzenia informacji.

Edward NĘCKA (2001) podaje iż, jeśli rozpatrujemy twórczość jako zespół zdolności (jako cechę osoby), należy przedstawić dwa podejścia: elitarne oraz egalitarne. Zwolennicy podejścia elitarnego uważają, że twórcze są tylko wybitne jednostki, zdolne do tworzenia dzieł o bardzo dużej dawce wartości i nowości. W tym podejściu mowa więc o geniuszu. Dzieła tych twórców winny wnieść wiele w rozwój nauki, sztuki, są powszechnie uznawane i podziwiane. Z kolei zwolennicy podejścia egalitarnego uważają, że człowiek z natury swojej jest istotą twórczą, ale nie każda jednostka w tym samym stopniu. W tym ujęciu twórczość rozpatruje się jak cechę podobną np. do inteligencji.

Pojęcie twórczości dotyczy nie tylko kręgów artystycznych. Twórczy nie jest wyłącznie doskonały artysta, muzyk czy pisarz. Twórczość odnosi się również do takich sfer życia, jak biznes czy nauka. Analizując pojęcie twórczości w szerokim spektrum, dochodzimy do wniosku, że twórczość to proces, którego końcowym efektem jest nowe dzieło, nowa koncepcja czy nowe zrozumienie pewnej dziedziny życia i nie dotyczy tylko wielkiej sztuki. Odpowiednia w tym przypadku będzie definicja Elizabeth HURLOCK (1985, s. 74), według której „twórczość to zdolność do wszelkiego rodzaju kompozycji, wytworów, pomysłów, które są w zasadzie nowe lub nowatorskie i nie były znane osobie wytwarzającej”.

U podstaw twórczości legły następujące potrzeby: potrzeba wykorzystania własnych możliwości intelektualnych, potrzeba dorastania, rozwoju i doskonalenia siebie i świata oraz potrzeby — szczególnie ważne w aspekcie twórczości w Internecie — ekspresji siebie i komunikowania się z innymi (MENDECKA, 2003, s. 20). Postawa twórcza — rozumiana jako aktywny stosunek do życia — związana jest z potrzebą poznania i przetwarzania rzeczywistości, jaką zastaje jednostka (POPEK, 1989).

Na gruncie psychologii powstało wiele różnych teorii twórczości, a wśród nich m.in. systemowe teorie twórczości. Stanowią one niejako drugi biegun podejścia do twórczości traktując ją mianowicie jako intelektualny proces, rozpatrywany wyłącznie w aspekcie geniuszu twórcy. Teorie systemowe natomiast opisują również czynniki pozaosobowe (NĘCKA, 2001), uwzględniają wiele czynników, które wchodząc ze sobą we wzajemne interakcje, prowadzą do wytworu nowego i wartościowego.

Według teorii systemowych twórczości nie należy rozpatrywać w odezwaniu od czynników kulturowych czy ekonomicznych, nie można również sprowadzać jej do jednego procesu. W ujęciu systemowym twórczości najważniejsza staje się interakcja — oddziaływanie, natomiast człowiek-twórca stanowi tylko jeden z elementów układanki, której finalnym efektem jest dzieło (SCHMIDT, 2007, s. 114).

Omawiając twórczość w Internecie, warto odnieść się do komponentowej teorii twórczości. Współtwórczyni społecznej psychologii twórczości Teresa Amabile, orędowniczka podejścia *intrinsic motivation* („mający wartość sam w sobie”), podkreśla znaczenie tworzenia jako wartości samej w sobie (HENNESSEY, AMABILE, 1988). Osoby aktywne twórczo powinny czerpać radość i satysfakcję z samego aktu tworzenia. Podejście to zostało udowodnione empirycznie, stwierdzono mianowicie, że osoby oceniane bądź nagradzane osiągają znacznie gorsze wyniki, od osób które czerpią radość z samej aktywności twórczej. Najważniejszym elementem koncepcji T. Amabile jest podkreślenie faktu, że każde podejmowane działanie powinno być działaniem autotelicznym, czyli dającym satysfakcję z wykonywania działania, a nie z ewentualnych gratyfikacji (zob. HENNESSEY, AMABILE, 1988; SCHULTZ, 1990; SZMIDT, 2007; MENDECKA, 2003). Na podstawie wyników wielu badań sformułowana została zasada motywacji autonomicznej w twórczości: „Ludzie będą bardziej twórczy, kiedy poczują się motywowani pierwotnie przez zainteresowanie, przyjemność, wyzwania zawarte w samej pracy, a nie przez zewnętrzne naciski i pokusy” (za: SZMIDT, 2007, s. 117).

Ponieważ nie jest możliwe — zdaniem Amabile — jednoznaczne scharakteryzowanie procesu twórczego, zaproponowano dwie definicje twórczości: teoretyczną i operacyjną. Definicja teoretyczna podaje, iż wytwór może być oceniony jako „twórczy wtedy, gdy jest nową, stosowalną, użyteczną, poprawną lub wartościową odpowiedzią na zadanie bądź też zadanie jest raczej heurystyczne niż algorytmiczne” (SZMIDT, 2007, s. 115). Definicja operacyjna natomiast zakłada, że sędziowie kompetentni, znawcy danej dziedziny oceniają niezależnie od siebie, czy dany produkt, wytwór jest twórczy i w jakim zakresie. Ujęcie operacyjne jest krytykowane chociażby ze względu na pomyłki wielu znawców przedmiotu. To, co dla jednych jest mało twórcze, dla innych może stać się arcydziełem. Jako przykład Krzysztof SZMIDT (2007) podaje twórczość Joan Rowling, autorki *Harry’ego Pottera*.

Według teorii Amabile każdy człowiek jest zdolny do stworzenia czegoś twórczego. Autorka podkreśla, że istnieją pewne różnice w zakresie wieku, w którym następuje szczyt twórczych dokonań. To, czy jednostka wykorzysta w pełni swój potencjał twórczy, zależy od triady komponentów (Componential Model of Creativity):

- zdolności kierunkowe;
- zdolności twórcze;
- motywacja wewnętrzna (SZMIDT, 2007, s. 116).

Żaden z tych komponentów nie jest wyznacznikiem twórczych osiągnięć, dopiero połączenie trzech cech stanowi gwarant wytworów na wysokim poziomie.

Kolejną niezwykle popularną spośród teorii systemowych jest koncepcja Mihaly'ego Csikszentmihalyiego (za: NĘCKA, 2000, 2001). Pierwotną tezę jego teorii jest twierdzenie, że twórczość to nie zjawisko psychologiczne, lecz połączenie zjawiska społecznego z kulturowym. Wedle tej koncepcji twórczość nie jest zjawiskiem, które można rozpatrywać, jedynie odnosząc je do osoby twórcy. Mimo że jednostka jest niezwykle ważna, w tym ujęciu staje się tylko jednym ogniwem, elementem całego procesu odkrycia, pomysły czy idee byłyby niczym bez wcześniejszej wiedzy oraz bez mechanizmu, który je wdraża i rozpowszechnia.

Według M. Csikszentmihalyiego (za: NĘCKA, 2000) twórczość to atrybut całego systemu społecznego, który dokonuje ocen twórczych. Dzieła wybitne powstają dzięki układowi trzech systemów:

- dziedziny twórczości;
- pola twórczości;
- osoby twórcy (NĘCKA, 2001).

Dziedzinę twórczości określają wzorce, systemy symboli i doświadczenia. Każda dziedzina składa się ze swoistego układu znaków, posiada swoisty kod. Każda dziedzina zamyka się niejako w swoim małym świecie, w którym osoba może oddać się swobodzie tworzenia. Dziedzina ściśle związana jest z polem twórczości, które — będąc niejako społeczną organizacją — pozwala na ocenę standardów. Tworzą je ludzie oraz relacje, które między nimi zachodzą. Pole twórczości spełnia dwa podstawowe zadania: ocenę i selekcję dzieł powstałych w danej dziedzinie twórczości. Ustala także kryteria, wedle których oceniane są dzieła. Trzecim systemem jest osoba twórcy, charakteryzująca się określonymi cechami osobowościowymi i behawioralnymi; najlepiej jeśli jedno z cech znajduje się w opozycji do drugich. Osobowość twórcza — zdaniem autora teorii — z natury jest paradoksalna (za: NĘCKA, 2001).

Pomimo wielu ocen krytycznych systemowa teoria twórczości według Csikszentmihalyiego jest jedną z najpopularniejszych. Wiele niekonsekwencji zarzuca jej polski psycholog Michał STASIAKIEWICZ (1999). Według niego teoria ta posiada wiele wad, ponieważ o tym, czy produkt jest twórczy, decyduje społeczna wiara w daną dziedzinę oraz osoba, która dokonuje oceny danego dzieła. Twórca w tej teorii jest jedynie jednym z elementów decydujących o powstaniu dzieła. Stasiakiewicz twierdzi, że systemowe rozumienie relacji jednostka — kultura nadaje jednostce i produktowi tożsamą rolę sprawczą. Oznacza to, że zarówno osoba twórcy, jak i wytwór jego twórczości są produktami kultury.



## Społeczeństwo informacyjne

Współczesny człowiek musi zdawać sobie sprawę, że rzeczywistość, która go otacza, dynamicznie się zmienia. Jesteśmy uczestnikami budowania nowego, określanego mianem globalnego, społeczeństwa informacyjnego oraz społeczeństwa opartego na wiedzy. Po raz pierwszy terminem tym posłużył się japończyk Tadao Umesao w roku 1963. W Europie hasło społeczeństwa informacyjnego wprowadzili francuscy socjologowie Alain Minc i Simon Nora, którzy użyli tego sformułowania w raporcie przedstawionym w 1978 roku francuskiemu premierowi (GABON-KLAS, 2008). Z informatyzacją związane są nadzieje na poprawę, lepsze życie i funkcjonowanie, jednak nie brakuje również obaw i wątpliwości. Znany pedagog i socjolog Zbigniew KWIECIŃSKI (1998, s. 17) pisze: „Z nadzieją i trwogą spoglądamy na to, co dzieje się z naszym światem przyrody, kultury, cywilizacji i co dzieje się z ludźmi [...]. Świat się skurczył do migotliwych obrazów wielokanałowej telewizji i wielkich zasobów informacyjnych Internetu znajdujących się pod ręką, ot na biurku. Czy bogactwo treści i form przekazywania informacji, obrazów i wiedzy jest nową szansą [...] czy zagrożeniem, czy tylko wyzwaniem do wykorzystania i dostosowania się?” Powstają zatem pytania: Jaka jest rola Internetu we współczesnym społeczeństwie? Jakie stosunki łączą człowieka z Internetem? Jakie są tego konsekwencje?

Bez wątpienia kształtowanie się społeczeństwa informacyjnego nie tylko związane jest z długotrwałym procesem, ale wymaga również specjalnego przygotowania do korzystania z nowoczesnych technologii. Warto zaznaczyć, iż nie każdy użytkownik tych technologii w pełni wykorzystuje ich możliwości. Ważne są umiejętności, jakie posiadają użytkownicy. Niezbędne stają się tu kluczowe ich kompetencje, m.in. obsługa aplikacji, wyszukiwanie i selekcjonowanie informacji. Ci, którzy nie posiadają medialnych kompetencji, znajdują się w pułapce społeczeństwa informacyjnego, nie będą bowiem w stanie odpowiednio funkcjonować nie tylko w pracy, ale również w życiu codziennym (ZASTĘPA, 2001).

Według badaczy społeczeństwo informacyjne jest lepsze od społeczeństwa przedinformacyjnego z wielu względów. Do korzyści społeczeństwa informacyjnego należą: szybki dostęp do informacji, umożliwiający podejmowanie trafniejszych decyzji; zaspakajanie potrzeb; dzięki dostępowi do informacji zanika bariera geograficzna w nawiązywaniu i utrzymywaniu kontaktów interpersonalnych; zmiana form organizacji pracy, edukacji i życia codziennego dzięki telepracy, e-edukacji czy zakupom przez Internet.

## Rola mediów we współczesnym świecie

Nowe technologie, a zwłaszcza rozwój technologii informacyjnych znacznie zmienia życie współczesnego człowieka, który dzięki mediom posiada większe możliwości poznawania świata. Coraz częściej media czy multimedia stają się środkiem dydaktycznym, umożliwiającym zdobywanie wiedzy, znacząco ułatwiają pracę i stanowią źródło wielu nowych doświadczeń. Są ważnym elementem życia każdego człowieka. Stanowią niejako połączenie pomiędzy użytkownikiem a światem.

Termin „medium” — pochodzący z łaciny, określający „coś pomiędzy” — oznacza nośnik czegoś, np. informacji. Najprężniej rozwijającym się medium jest obecnie Internet, za pośrednictwem którego można nie tylko sprawdzić pogodę, przeczytać wiadomości, ale także nawiązać kontakty z innymi użytkownikami czy zrobić zakupy nie wychodząc z domu.

Media odgrywają bardzo ważną rolę w życiu człowieka. Na co dzień oglądamy telewizję, słuchamy radia czy korzystamy z Internetu. Decydującą rolę odgrywa szybkość i łatwość dostępu do informacji, w tym także do takich, które kształtują postawy polityczne, konsumenckie czy religijne. Media stają się też narzędziem prowadzonej na niewyobrażalną skalę manipulacji. Nie bez przyczyny mówi się o nich również, że są „czwartą władzą”.

## Internet

Internet — według formalnej definicji — to ogólnosiwiatowa sieć komputerowa, logicznie połączona w jednorodną sieć adresową. Dostarcza i wykorzystuje usługi oparte na telekomunikacji. To globalna sieć obejmująca cały świat.

Przyjmuje się — zgodnie ze społeczną definicją Internetu — że jest to największy i najważniejszy nośnik informacji, pozwalający na przekaz tekstu, obrazu i dźwięku, umożliwiający komunikację z innymi ludźmi w rzeczywistym czasie. To medium nieustannie się zmienia, kształtuje. Ekspansja Internetu związana jest nie tylko ze stale powiększającą się liczbą użytkowników czy czasem spędzonym w sieci, ale również ze wzorostem możliwości zastosowań.

Za pośrednictwem Internetu człowiek może zaspokoić niemal każdą potrzebę. Zaspokajanie potrzeb w sieci odbywa się inaczej niż w realnym świecie. Według Manuela CASTELLSA (2003) Internet stanowi niejako tkaninę



naszego życia. Jest narzędziem, z którego użytkownicy korzystają i w pracy i w życiu prywatnym. Sieć ta ma globalny zasięg. Jej użytkownicy dzielą się na dwie grupy: twórców i konsumentów. Twórcy Internetu bezpośrednio wpływają na jego kształt, natomiast konsumenci są jedynie jego biernymi użytkownikami. Spośród wielu zastosowań Internetu największą rolę odgrywają poczta elektroniczna e-mail oraz WWW, czyli Word Wide Web. To właśnie za pomocą WWW użytkownicy mogą śledzić na bieżąco informacje z kraju i ze świata, zapoznać się z wynikami rozgrywek sportowych, przeprowadzać bankowe transakcje czy robić zakupy.

Na licznych portalach internetowych użytkownicy Internetu mogą podzielić się swoją twórczością z innymi użytkownikami sieci. Śledząc zjawisko twórczości w Internecie, należy zwrócić uwagę na kierowanie wywieranym wrażeniem w sieci (WALLACE 2001). Użytkownikom Internetu może brakować narzędzi, których użyliby w realnym świecie w celu wywierania wrażenia. Mając do wyboru tylko znaki czy obrazy, użytkownicy Internetu dysponują mniejszymi możliwościami, nie mogą bowiem manipulować głosem czy postawą ciała. Jednak chęć oraz potrzeba zrobienia na innych wrażenia są tak ogromne, że pomysłów w sieci nie brakuje. Jak podają twórcy teorii kierowania wrażeniem, używamy odpowiednich taktyk, chcąc wywrzeć jak najlepsze wrażenie na odbiorcach. O wyborze tych taktyk decydują konkretne motywy. W Internecie już sam nick użytkownika (imię, nazwa) staje się pierwszym krokiem do wywierania wrażenia na innych użytkownikach.

Jednym ze sposobów kierowania wrażeniem w Internecie jest założenie strony domowej. Portale zaskakują pomysłowością. Użytkownicy mogą korzystać z gotowych szablonów, czcionek, kolorów. Mogłoby się wydawać, że strony niewiele się od siebie różnią, jednak w rzeczywistości nie brakuje w sieci witryn, które szokują swoją odmiennością i pomysłem.

Użytkownicy z wielu powodów zakładają domowe strony (WALLACE, 2001) — jedni robią to, by pokazać siebie, swoich bliskich, inni wspierają w ten sposób lokalne społeczności (np. kibice klubu sportowego, miłośnicy miasta, fani zespołu czy filmu). „Strona domowa jest raczej czymś w rodzaju tablicy ogłoszeniowej lub reklamy [...] można małym kosztem wywierać wrażenie [...] opowiadać światu o sobie i swoich zainteresowaniach” (WALLACE, 2001, s. 47). Za pośrednictwem strony domowej autor-twórca dokonuje autoprezentacji, można więc stwierdzić, że to idealny sposób prezentowania siebie. Strona ukazuje bowiem tylko to, co autor-twórca na niej zamieści. To on niejako kieruje wyobrażeniem. Może się zdarzyć, że obraz wykreowany w sieci mocno różni się od tego w realnym świecie. P. WALLACE (2001) pisze, że często na stronach domowych życie prywatne miesza się z zawodowym. Powodem takiego stanu rzeczy może być niezidentyfikowana grupa odbiorców. Dzieje się tak ponieważ na prywatną Word Wide Web mogą wejść zarówno bliscy znajomi, współpracownicy, jak i inni użyt-

kownicy Internetu na całym świecie. W związku z tak liczną i różnorodną grupą odbiorców autorzy-twórcy starają się unifikować prezentowane treści. Kolejną istotną kwestią staje się komunikacja między autorem i odbiorcą, na WWW można bowiem skomentować dany wątek, ocenić pracę autora, napisać do niego e-maila czy wręcz rozmawiać z nim w czasie rzeczywistym za pośrednictwem komunikatorów typu czat, irc (gadu-gadu, tlen, skype). Jedyną wadą Internetu jest mnogość stron, jakie ujrzymy po wpisaniu słowa klucza w wyszukiwarce internetowej.

Krążąc po sieci można zaobserwować wiele ciekawych stron internetowych, na których budowę autorzy poświęcili wiele czasu. Stworzenie WWW to zajęcie, które wymaga poświęcenia wielu godzin przed komputerem. Według WALLACE (2001, s. 50) tworzenie własnej WWW prowadzi do koncentrowania się na własnym Ja. W obliczu ogromnej liczby stron w sieci warto pamiętać, że niezwykle ważną umiejętnością staje się selekcjonowanie i dobór informacji.

Korzystając z Internetu, można bardzo łatwo wpaść w pułapkę uzależnienia się od tego medium (*online addiction* czy też *Internet addiction*). Powodem uzależnienia może być możliwość komunikacji z innymi, a co za tym idzie — wsparcie uzyskiwane od innych użytkowników. Bardzo często osoby uzależnione od Internetu zaniedbują obowiązki domowe, zawodowe oraz najbliższych. Uzależnienie od Internetu porównywane jest do hazardu czy alkoholizmu. Zjawisko to jest niezwykle poważnym problemem społecznym i bardzo często dotyczy osoby samotne oraz te, które nie otrzymują wystarczającego wsparcia od otoczenia i osób najbliższych. Osoby korzystające nadmiernie z Internetu odczuwają dyskomfort, próbując ograniczyć czas spędzony w sieci. W związku z tym, iż poświęcają wiele godzin na surfowanie, zaczyna im brakować czasu na codzienne obowiązki, takie jak praca czy nauka. Cechami charakterystycznymi zjawiska uzależnienia od Internetu są: bezsenność, rozdrażnienie, zespół deficytu uwagi, wady wzroku, bóle pleców czy kręgosłupa, wręcz depresja.

Korzystając z Internetu, człowiek zaspokaja dwie bardzo ważne potrzeby: komunikacji i informacji. Chcąc zatem bezpiecznie korzystać z Internetu, trzeba znaleźć alternatywę zaspokojenia tych dwóch ważnych potrzeb, m.in. znaleźć alternatywne formy przyjemności (czytanie książek, oglądanie filmów, spotkania ze znajomymi czy uprawianie sportu).

Pomimo wielu korzyści płynących z korzystania z Internetu, należy zdać sobie sprawę z konsekwencji nadmiernego korzystania z sieci. Chociaż jest to zjawisko nowe, już zaczyna przynosić negatywne skutki społeczne.

## Użytkownicy Internetu<sup>1</sup>

Coraz więcej osób korzysta w domu z komputera i Internetu, a w związku z tym rośnie liczba stron w sieci. Użytkownicy odkrywają, że przez Internet można załatwić niemal każdą rzecz. Komputer to nie tylko narzędzie pracy, coraz więcej osób siada do komputera w celach niezwiązanych z pracą zawodową. Dla wielu użytkowników Internet jest miejscem rozrywki. Korzystanie z tej technologii związane jest z wieloma pozytywnymi aspektami.

Przeciętnie użytkownicy Internetu spędzają w sieci około 10 godzin tygodniowo, 55% badanych spędza w sieci do 7 godzin tygodniowo. Zaledwie 11% badanych korzysta z Internetu 21 godzin tygodniowo, co daje średnio 3 godziny dziennie spędzone w sieci.

Z roku na rok wzrasta liczba osób korzystających z Internetu. Według badań panelowych „Diagnoza społeczna” w roku 2007 komputer z dostępem do Internetu posiadało 73% Polaków. Wśród użytkowników Internetu największy odsetek 77% stanowią osoby badane z grupy wiekowej 16—24 lata, następnie 59% — osoby w wieku 25—44 lat. Odsetek użytkowników z kategorii wiekowej 45—59 lat jest równie imponujący — 32%. Coraz młodszy użytkownicy zaczynają przygodę z Internetem. Na portalu internetowym dla najmłodszych — [dzieciaki.pl](http://dzieciaki.pl) — zarejestrowanych jest ponad 93 tys. użytkowników. Bardzo popularny portal dla najmłodszych — [www.minimini.pl](http://www.minimini.pl) — proponuje już dla dzieci dwu- i trzyletnich wiele atrakcji. Dzieci mogą oglądać teledyski, bajki czy grać w bardzo ciekawe gry edukacyjne.

Analizując społeczeństwo internetowe, należy odnieść się do umiejętności, jakie trzeba posiadać, by swobodnie poruszać się w sieci. Największy odsetek — aż 81% — stanowią osoby, które potrafią przeglądać strony internetowe oraz swobodnie korzystać z wyszukiwarek internetowych. Umiejętność ta w kontekście prezentowania twórczości w Internecie jest jedną z kluczowych.

Wśród użytkowników sieci największy odsetek — 83,4% — korzysta z Internetu w domu. Wśród nich najmniej osób posiada wykształcenie podstawowe — zaledwie 4%, natomiast największy odsetek użytkowników stanowią osoby uczące się — aż 85%, oraz osoby z wykształceniem wyższym i policealnym — 77%.

Głównym celem korzystania z Internetu jest praca — taką odpowiedź wybrało aż 33,8% osób ankietowanych. Rozrywkę podało aż 27,3% badanych jako główny cel i 22,1% jako drugi cel korzystania z Internetu. Wiek użytkowników Internetu ma ogromne znaczenie. Dla osób w przedziale wiekowym 16—24 lat komputer jest przede wszystkim narzędziem nauki (39%)

---

<sup>1</sup> Na podstawie badań panelowych „Diagnoza społeczna 2007”.

oraz źródłem rozrywki (37%). Znaczną różnicę w korzystaniu z Internetu można zaobserwować w przedziale wiekowym 25—34 lata — dla 43% tej grupy użytkowników komputer i Internet są przede wszystkim narzędziem pracy. Wraz z wiekiem spada odsetek osób wykorzystujących Internet jako źródło rozrywki.

Dla części użytkowników korzystanie z Internetu oznacza nie tylko bycie odbiorcą, ale również możliwość bycia twórcą i nadawcą — 26% ankietowanych wskazało ten sposób korzystania z Internetu, natomiast 23% badanych jako powód podało tworzenie bądź modyfikowanie własnej strony WWW lub bloga, tworzenie i publikowanie własnych tekstów, grafiki, muzyki czy innej twórczości w Internecie.

Wiele osób korzysta z Internetu w celu zaspokojenia potrzeby komunikacji. Za pośrednictwem sieci można w dowolnym miejscu i czasie komunikować się z bliskimi, a także poznawać nowe osoby. Jednym z motywów tworzenia w sieci jest właśnie potrzeba komunikowania się. Wśród osób badanych 65% komunikuje się przez Internet z rodziną, 71% — ze znajomymi i przyjaciółmi, natomiast 37% — osobami poznanymi w Internecie.

Uzyskane dane wskazują na potrzebę badania środowiska internetowego, ponieważ liczba użytkowników sieci stale rośnie. Dla coraz większej grupy Internet jest nie tylko narzędziem pracy, ale także źródłem rozrywki. Wielu twórców wybrało właśnie Internet jako medium prezentowania swojej twórczości.

## e-Twórczość, czyli o twórczości internautów

Wpisując w wyszukiwarkę google słowo „twórczość”, otrzymujemy ponad trzy miliony stron; bez wątpienia liczba ta robi wrażenie. Wśród nich są portale, na łamach których użytkownicy Internetu mogą prezentować własną twórczość. Wytwory Internautów można umownie podzielić na twórczość wysoką i niską. Zjawisko publikowania swojej twórczości w Internecie staje się powszechne. Istnieją witryny dla pisarzy, fotografów, malarzy, a także fora internetowe, na których użytkownicy przedstawiają swoje wytwory, poddając je przy okazji krytyce innych e-twórców lub konsumentów danego portalu. Czy prezentowane na portalach internetowych dzieła użytkowników-twórców można uznać za twórcze? Czym — jeśli w ogóle — różni się twórca od e-twórcy, a dzieło twórcze od e-twórczego?

Publikowanie wierszy, zdjęć czy szeroko rozumianej sztuki w Internecie budzi kontrowersje. Być może jest to powodem powszechnej dostępności. W gąszczu witryn internetowych giną prawdziwe perełki, wytwory budzące

podziw. Nie rzadko wychodzą one dalej, poza Internet. Przykładem mogą być dzienniki internetowe, tzw. blogi, które niegdyś pisane dla własnej satysfakcji są obecnie wydawane w milionach egzemplarzy i sprzedawane w księgarniach w całym kraju (np. <http://wawrzyniecprusky.blog.onet.pl>). Najpopularniejszy portal zrzeszający blogowiczów [www.blog.pl](http://www.blog.pl) posiada ponad 200 tys. zarejestrowanych pamiętników. Autorzy portalu wciąż zaskakują pomysłami i proponują nowe formy blogowania. Właściciel bloga stoi przed wyborem kategorii np. kultura, rodzina czy rozrywka. Kolejną do wyboru opcję stanowi *off corner*, czyli alternatywne blogowanie.

Na łamach pamiętników internetowych użytkownicy publikują swoje wiersze, przedstawiają grafiki, komiksy czy zdjęcia, umożliwiając tym samym innym blogowiczom czy też użytkownikom portalu komentowanie kolejno dodawanych notek. Dla jednych możliwość komunikacji na blogu stanowi źródło wsparcia, dla innych — nauki, wielu bowiem komentujących podsuwa autorowi nowe pomysły, podaje rady na przyszłość.

Innym przykładem prezentowania twórczości są portale dla fotografów, dzięki którym niejeden fotoamator otrzymał możliwość przedstawienia swoich fotografii na wernisażach w realnym świecie, wkraczając tym samym w krąg artystów (np. <http://www.plfoto.com> — to największa internetowa polska galeria fotograficzna, w której można znaleźć 1,2 mln zdjęć i 150 tys. zarejestrowanych użytkowników). Na portalach dla fotografów czy grafików — podobnie jak na portalach blogowych — użytkownicy udzielają sobie cennych wskazówek, komentując wystawiane prace.

Niekwestionowanym plusem portali zrzeszających użytkowników-twórców jest możliwość nie tylko opublikowania, pokazania świata swojego dzieła, ale również możliwość poddania się ocenie, krytyce innych. To także „miejsce spotkań” z innymi twórcami, ale również z odbiorcami, konsumentami. Internet stwarza możliwość szlifowania swoich umiejętności i zdobywania wiedzy.

Internet pełen jest wytworów z niższej półki, ważna staje się zatem dla każdego użytkownika-konsumenta umiejętność oceniania i segregowania treści w sieci. Publikowane w sieci wytwory wolne są od jakiegokolwiek cenzury, nie przechodzą przez żaden filtr, którym w rzeczywistym świecie mógłby być redaktor gazety czy wydawca książki, czyli sędzia kompetentny, znawca danej dziedziny. W Internecie pozostaje użytkownikowi autocenzura.

Śledząc twórczość internautów, można stwierdzić, że nośnik nie ma większego znaczenia. Klucz bowiem leży nie w tym, gdzie wytwór jest publikowany, ale jaki on jest. Użytkownik-twórca winien poszukiwać dobrego portalu, na którym dba się o poziom prezentowanej twórczości, gdyż poziom jest najważniejszy. To on zaciera granice, jakie istnieją między twórczością a e-twórczością. Czy można zatem mówić o e-twórczości czy twórczości

w Internecie? Dla wielu użytkowników portali zrzeszających twórców różnych dziecin e-twórczość nie istnieje. Dla nich istnieje tylko forma publikacji, jaką jest właśnie Internet.

Bezspornie twórczość internetową charakteryzuje masowość i szybkość. Te dwa aspekty są też przyczyną tak dużej grupy użytkowników korzystających z możliwości opublikowania swojego dzieła w Internecie. Należy zdawać sobie sprawę z tego, jak wielki zasięg ma Internet oraz jak wiele osób w jednym czasie może śledzić te same wydarzenia. Co ważne, w przeciwieństwie do telewizji czy radia odbiorcy, użytkownicy Internetu mają wpływ na to, co oglądają, co jest im przekazywane. Mają możliwość komentowania, oceniania czy rozmawiania z autorem. Przepływ w Internecie nie jest jednostronny. W sieci możemy obserwować interakcję między twórcą i odbiorcą.

W Internecie dochodzi do komunikacji między dwiema stronami. W tym miejscu ujawnia się potrzeba komunikowania się z innymi. To ona właśnie daje człowiekowi impuls do tworzenia. Prezentując swoje dzieła w Internecie, autorzy komunikują, przekazują pewne informacje innym (MENDECKA, 2003).

Jak twierdzi Grażyna MENDECKA (2003, s. 31) „analizując komunikację między twórcą a odbiorcą trzeba wziąć pod uwagę, że twórca jest indywidualnością odmiennie ukształtowaną od odbiorcy sztuki. Odmienne są jego uzdolnienia, wizja świata, umiejętność strukturalizowania rzeczywistości, wyobrażenia, inna zdolność emocjonalnego odbierania i przetwarzania tego, co zastane w formy nowe”. Komunikując się tak szybko, obydwie strony interakcji mają wyjątkową możliwość wzajemnego wpływania na siebie.

Zarówno twórcę, jak i odbiorcę charakteryzuje zamiłowanie do danej dziedziny sztuki. Warto jednak zaznaczyć, iż dane dzieło nie musi być odbierane tożsamo, w związku bowiem z odmienną wrażliwością, osobowością dane dzieło jest odbierane na różne sposoby — dla jednych prezentowana w sieci twórczość może być tylko radosną twórczością, dla innych arcydziełem. „Dzięki odmienności widzenia świata artysta dostarcza dzieł, które mogą budzić podziw i uznanie odbiorcy, gdyż przekraczają one jego oczekiwania i możliwości jego wyobraźni, ale dzięki temu właśnie silnie nasycają jego wyobraźnię nowymi skojarzeniami, zmieniają jego wizję świata a nawet styl życia” (MENDECKA, 2003, s. 31).

Interakcja, jaka zachodzi między twórcą a odbiorcą, jest niezwykle ważna dla osoby twórcy. Dzięki wymianie poglądów czy ocenie artysta ma szansę rozwinąć się jeszcze bardziej, doszlifować swoje dzieło, a być może nabrać dystansu do tego, co tworzy.



## Podsumowanie

Bez wątpienia Internet jest nie tylko miejscem poszukiwania informacji czy nawiązania interakcji z innymi, ale także „miejscem spotkań” twórców i konsumentów. Dzięki powszechności i łatwości dostępu, możliwość opublikowania własnego dzieła zyskuje niemal każdy. Kwestia wieku, sytuacji materialnej czy miejsca zamieszkania nie ma znaczenia. Zacierają się granice — każdy ma równe szanse. W ostatnich latach można zaobserwować znaczny rozwój aktywności twórczej w sieci. Należy zatem zwracać uwagę na kształtowanie się nowego oblicza prezentowania dzieł za pośrednictwem nowych nośników. I chociaż zjawisko twórczości w Internecie nie jest jednorodne, można zaobserwować wiele cech wspólnych, które charakteryzują twórców i e-twórców. Wiele osób tworzących w rzeczywistości tylko przenosi swoje wytwory w przestrzeń internetową, którą charakteryzuje masowa dystrybucja przy jednoczesnych minimalnych nakładach finansowych czy czasowych. Niewątpliwie aktywność twórczą w Internecie wyróżnia komunikacyjny wymiar — możliwość dotarcia do osób oddalonych o tysiące kilometrów. W sieci sztuka staje się nie tylko samo dzieło, ale także cała otoczką, czyli sposób prezentowania, informacje, komunikacja z odbiorcą oraz wciąganie go w specyficzną grę, charakterystyczną dla środowiska internetowego. Jak zauważa R. KLUSZCZYŃSKI (2001), miejsce wytworu artysty zajmuje obecnie proces twórczy, a nawet proces komunikowania. Utwór staje się zaledwie pretekstem do dalszych działań, które angażują zarówno twórcę, jak i odbiorcę.

Internet stwarza wiele możliwości, ale staje się także źródłem zagrożeń. Ważna jest więc umiejętność segregowania i ocenianie treści, jakie do nas docierają. Użytkownik Internetu, osoba poszukująca, śledząca w sieci twórczość powinna mieć na uwadze, że prezentowane przez e-twórców wytwory mogły nie przejść wstępnej weryfikacji czy oceny. Wiele portali zrzeszających e-twórców posiada swoistą netykiety (czyli zbiór zasad obowiązujących w Internecie czy konkretnie na danym portalu), jednak wiele osób swoje prace prezentuje na stronach domowych, które wolne są od jakiegokolwiek cenzury.

Internet stał się zatem ogromną areną, na której każdy może komunikować się z każdym. Stworzył swoim użytkownikom warunki do otwarcia się na egalitarną twórczość, ośmielił „domorosłych” artystów do podzielenia się z innymi komunikatem zawartym w własnym twórczym wytworze. Umożliwił wyrażanie przez twórczą aktywność siebie, innym zaś pozwolił odebrać komunikat i ustosunkować się do niego. Świat znalazł się obecnie na etapie zachłystnięcia się możliwościami stworzonymi przez Internet.

Czy sieć stanie się potężnym stymulatorem twórczej aktywności człowieka? Czy też uczyni z niego istotę uzależnioną, zagubioną w lawinie informacji, wypaloną i niezdolną do korzystania z nich? Czas to pokaże. Na obecnym etapie psychologia twórczości powinna włączyć zasygnalizowane tu problemy w orbitę własnych zainteresowań.

## Literatura

- BATORSKI D. (2005): *Spółeczne aspekty korzystania z nowych technologii*. W: CZAPIŃSKI J., PANEK T. (red.): *Diagnoza społeczna 2005. Warunki i jakość życia Polaków*. Warszawa: Wyższa Szkoła Finansów i Zarządzania.
- BATORSKI D. (2006): *Korzystanie z Internetu — przemiany i konsekwencje dla użytkowników*. W: *Re: Internet — społeczne aspekty medium. Polskie konteksty i interpretacje*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- CASTELS M. (2003): *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*. Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- GABON-KLAS T. (2008): *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- HENNESSEY B.A., AMABILE T.M. (1988): *The conditions of creativity*. W: STERNBERG R.J. (red.): *The Nature of Creativity. Contemporary Psychological Perspectives*. Cambridge: University Press.
- HORNOWSKI B. (1978): *Rozwój inteligencji i uzdolnień specjalnych*. Warszawa: WSiP.
- HURLOCK E. (1985): *Rozwój dziecka*. Warszawa: WSiP.
- KLUSZCZYŃSKI R. (2001): *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialów*. Kraków: Rabid.
- KWIECIŃSKI Z. (1998): *Wizja przyszłości a zmiany edukacji*. W: STRYKOWSKI W. (red.): *Media a edukacja*. Poznań: Wydawnictwo eMPi 2.
- MENDECKA G. (2003): *Środowisko rodzinne w percepcji osób aktywnych twórczo*. Częstochowa: Wydawnictwo WSP.
- NĘCKA E. (2000): *Twórczość*. W: STRELAU J. (red.): *Psychologia. Podręcznik akademicki*. T. 2. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- NĘCKA E. (2001): *Psychologia twórczości*. Gdańsk: GWP.
- POPEK S. (1989): *Psychologiczna analiza procesu twórczego*. W: POPEK S. (red.): *Wybrane zagadnienia kształcenia i wychowania dzieci i młodzieży*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- POPEK S. (2001): *Człowiek jako jednostka twórcza*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- SCHULTZ R. (1990): *Twórczość — społeczne aspekty zjawiska*. Warszawa: PWN.
- STASIAKIEWICZ M. (1999): *Twórczość i interakcja*. Lublin: UMCS.
- SZMIDT K. (2007): *Pedagogika twórczości*. Gdańsk: GWP.
- WALLACE P. (2001): *Psychologia Internetu*. Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- ZASTĘPA T. (2001): *Transformacja w kierunku społeczeństwa wiedzy i jej implikacje w społeczności europejskiej*. W: ZASTĘPA T. (red.): *Internet — fenomen społeczeństwa informacyjnego*. Częstochowa: Wydawnictwo Święty Paweł.

### **Źródła online**

Tryb dostępu w 2008 roku: [www.blog.pl](http://www.blog.pl)

Tryb dostępu w 2008 roku: <http://www.diagnoza.com>

Tryb dostępu w roku 2008: [www.google.pl](http://www.google.pl)

Tryb dostępu w roku 2008: <http://www.plfoto.com>

Tryb dostępu w roku 2008: <http://wawrzyniecprusky.blog.onet.pl>

Tryb dostępu w 2008 roku: [www.wikipedia.pl](http://www.wikipedia.pl)